

Abondance

L'**abondance** peut être trouvée dans 3 bâtiments dans Sim Companies. La carrière, la Mine et le Forage pétrolier sont ces bâtiments. Ce bref récapitulatif sera orienté sur l'aspect de l'Abondance et pourquoi il, est intéressant de "**prospector**" pour une plus forte abondance.

Qu'est-ce que l'Abondance ?

L'Abondance est la valeur assignée aux Mines, Forages pétrolier et aux carrières quand l'on construit un nouveau bâtiment.

Plus l'Abondance est importante, le moins le coûts de production unitaire sera important.

Pour vous éclaircir, nous allons prendre l'exemple du calcaire, trouvé dans la carrière.



Les Minéraux requièrent (x20 unité d'énergie) et (x1 unité d'eau) pour être produits.

Ces intrants ne changent jamais (sauf pour le coût unitaire).

Vous pouvez changer manuellement la valeur de l'**Abondance** dans l'**Encyclopédie**



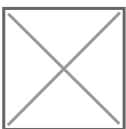
PRODUCTION CALCULATOR		
Building level	— 1 +	Units an hour 104.96
Production speed bonus	— 0% +	Unit worker cost \$2.63
Administration overhead	— 10% +	Unit admin cost \$0.26
Abundance	— 85 +	

L'Abondance change, il est donc important de comprendre la relation entre **L'abondance** et votre **coût unitaire**. Noter que l'Abondance **se réduit** de 0.032% par jour soit environ 1% par mois.

Les images suivantes vous montrent une augmentation de l'Abondance de 70%, 80%, 90% et 100%, Notez la relations entre la Quantité, les Frais de Travailleur Unitaire et le Coût Administratif Unitaire. Nous supposons pour chaque exemple 0% en bonus "vitesse de production" et 10% de Frais Administratifs.



PRODUCTION CALCULATOR		
Building level	— 1 +	Units an hour 86.44
Production speed bonus	— 0% +	Unit worker cost \$3.19
Administration overhead	— 10% +	Unit admin cost \$0.32
Abundance	— 70 +	



PRODUCTION CALCULATOR		
Building level	— 1 +	Units an hour 98.79
Production speed bonus	— 0% +	Unit worker cost \$2.79
Administration overhead	— 10% +	Unit admin cost \$0.28
Abundance	— 80 +	



PRODUCTION CALCULATOR			
Building level	—	1 +	Units an hour 111.14
Production speed bonus	—	0% +	Unit worker cost \$2.48
Administration overhead	—	10% +	Unit admin cost \$0.25
Abundance	—	90 +	



PRODUCTION CALCULATOR			
Building level	—	1 +	Units an hour 123.49
Production speed bonus	—	0% +	Unit worker cost \$2.24
Administration overhead	—	10% +	Unit admin cost \$0.22
Abundance	—	100 +	

Voici un récapitulatif plus condensé.



Abondance	Unités par heure et par niveau	Coût de main d'oeuvre unitaire	Coût administratif	Coût total par unité	Unités produites en 24h par niveau
60%	491.68	0.56\$	0.11\$	0.67\$	11 800.32
80%	655.58	0.42\$	0.08\$	0.50\$	15 733.92
100%	819.47	0.34\$	0.07\$	0.41\$	19 667.28

Vous pouvez constater par vous même les différences significatives qu'il y a entre une abondance de 60% et une abondance de 100%, que ce soit au niveau du prix ou encore de la quantité produite. Il ne faut pas omettre que le coût par unité représente seulement les salaires, les ressources ne sont pas comptées ici, et il ne faut donc pas les oublier dans vos calculs. Il faut également savoir que le **coût administratif** augmente au fur-et-à-mesure que vos **frais administratifs** augmentent.

Il est fortement suggéré de garder seulement les carrières ayant une abondance de 95%+ pour le produit qui vous concerne, car les bâtiments auront une bonne abondance pendant longtemps et vous permettront de faire des économies.

Attention : Le niveau de 95%+ est valable seulement quand vous le trouvez. Ne reconstruisez pas après que l'abondance fusse passée sous ce cap. Vous pouvez très bien laisser votre abondance descendre jusqu'à 80-85% avant de reconstruire, abondance qui arrivera environ à ce niveau 10 mois- 1 an après avoir trouvé l'abondance parfaite.

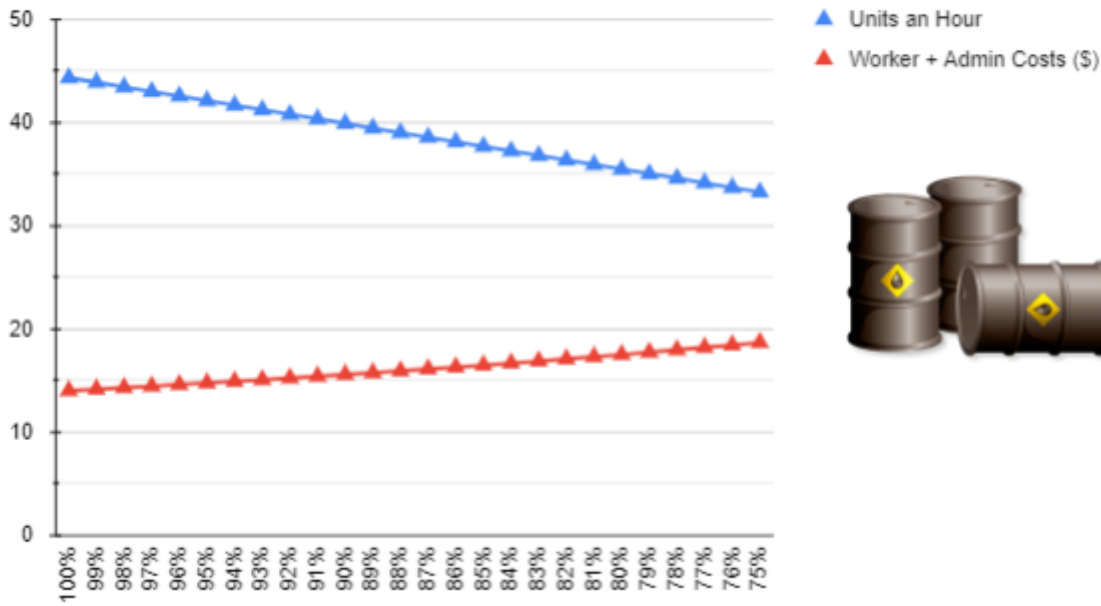
Si vous débutez et que vous trouvez une abondance autour des 90%, il est suggéré de la garder et de la mettre au niveau 2, de façon à ce que vous puissiez, lorsque vous la démantèlerez, récupérer tous vos matériaux de construction.

Vous pourrez vous faire de l'argent grâce aux succès en prospectant les autres bâtiments.

Le nombre de terrains, les emplacements de bâtiments, n'ont pas d'importance lors de la prospection. A chaque fois qu'une carrière, une mine, ou un forage pétrolier sera reconstruit, vous tomberez sur une abondance totalement aléatoire.



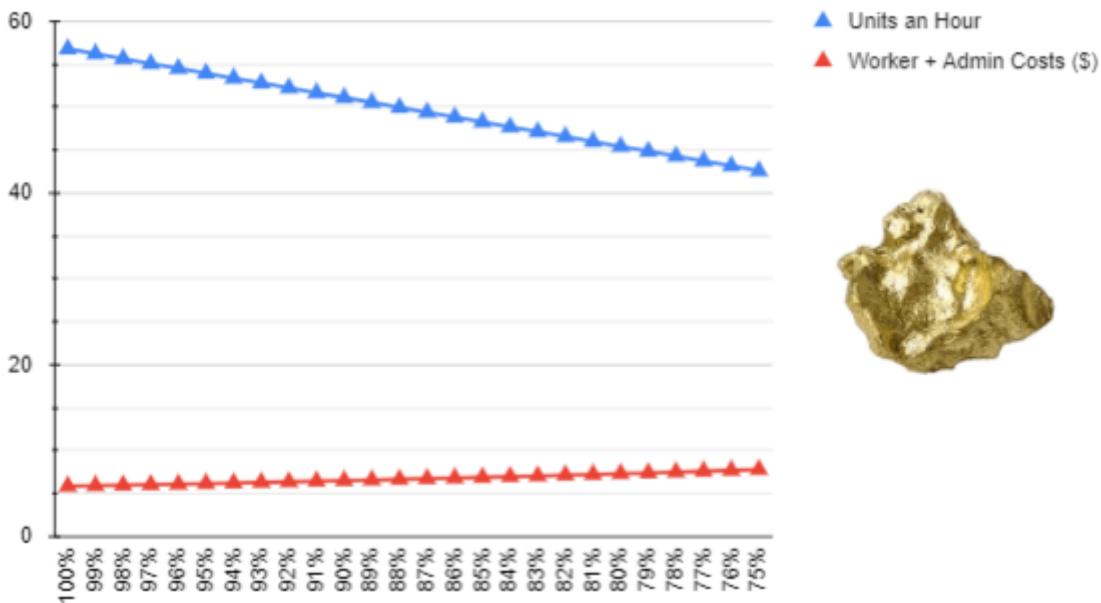
Crude Oil (20% overhead, 0% speed bonus)



Le graphique ci-dessous montre la chute à la fois de l'Abondance et de la quantité pendant que les salaires (coût de travailleur unitaire+Frais administratifs Unitaire) augmentent (mine niveau 1)

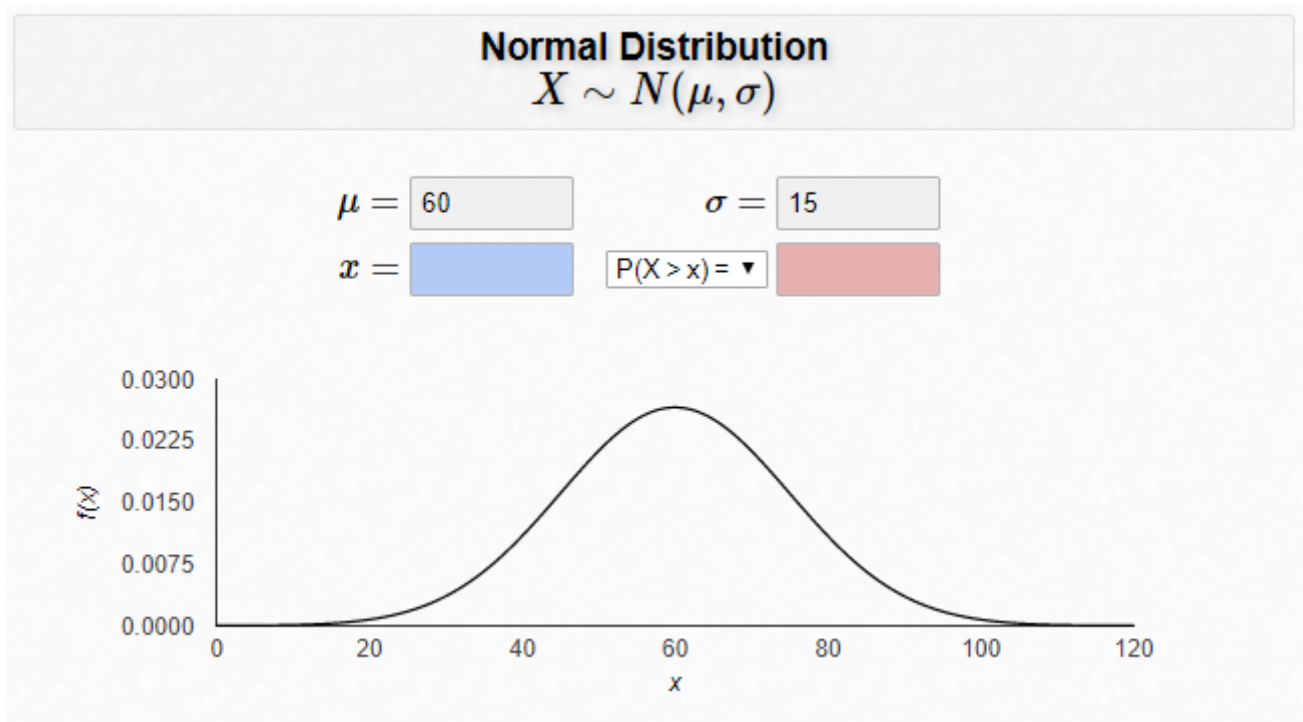


Gold Ore (20% overhead, 0% speed bonus)



DISTRIBUTION

Chaque ressource dans chaque bâtiment a sa propre abondance, attribuée grâce à la loi normale (distribution de Gauss), avec une moyenne de 60% (0.6) d'abondance et un écart-type de 15% (0.15) autour de la moyenne. (L'écart type est un nombre qui a pour but d'indiquer la dispersion des valeurs autour de la moyenne.) En gros, les valeurs obtenues dans la majorité des cas sont situées entre 0.45 (45%) et 0.75 (75%), car $0.6-0.15=0.45$ et $0.6+0.15=0.75$. C'est donc à force de reconstruire et reconstruire que vous aurez des chances d'atteindre plus de 95% d'abondance, d'où l'importance de prospecter. Vous pouvez mettre des jours à trouver une abondance supérieure à 95%. Ce sont des coups de chance, et encore faut-il que cela soit sur la ressource qui vous intéresse. Vous pouvez très bien mettre une carrière avec pour but de faire du sable et tomber sur un 100% calcaire et un 43% sable en même temps, ceci est décevant. Les valeurs supérieures à 1 (100%) sont arrondies à 1 et les valeurs en dessous de 0.1 (10%) sont arrondies à 0.1.



[Moyenne (bleu) = 60 et Écart type (rose) = 15

Helpful Sim Times Articles:

[The Art of Prospecting](#)

The Do's and Don'ts of Mining

Revision #3

Created 21 July 2025 16:34:57 by The Center

Updated 24 July 2025 14:34:42 by The Center